

Время действия – 21XX год, планету уже давно потрясла научная революция, в ходе которой компьютерное измерение открыло для потребителя невиданную прежде возможность – реально окунуться в мир ролевых игр.

Теперь виртуальный мир и мир реальный более не разделены экраном компьютера – надеваешь специальные очки и... ты уже внутри игры, целиком и полностью (точнее, сознание погружают в игровой процесс так, словно ты действительно находишься в игровой локации).

Это породило множество споров и толков по поводу того, а надо ли так делать? Зачем это человеку? Да и вообще, безопасно ли такое погружение?

Но масса геймеров и любителей RPG задавила оппозицию своим количеством. Ученым пришлось в срочном порядке проверять безопасность этих новинок, и, сразу же после удовлетворительных результатов тестирования, в мир были выпущены первые реальные игры.

Одной из них, причем, весьма успешной, была «New Hero», запущенная молодой студией «Duo Alive». Славилась она своей почти полностью реальной графикой («почти» приходилось на фэнтезийный уклон игры), невероятными сюжетами и квестами, а главное возможностью создать абсолютно индивидуального персонажа с его неподражаемыми характеристиками.

«Новый герой» стал классикой нового поколения ролевых игр, а самое примечательное в ней было то, что уже на протяжении долгого времени и множества обновлений не было замечено ни одной программной ошибки.

Но все случается в нашей жизни, и однажды выяснилось, что в «New Hero» была-таки ошибка, маленькая, простая, но в то же время совершенно неожиданная и для производителей, и для игроков.

Эта история повествует о том, к чему же привела эта небольшая программная ошибка.

<http://tl.rulate.ru/book/7321/137766>